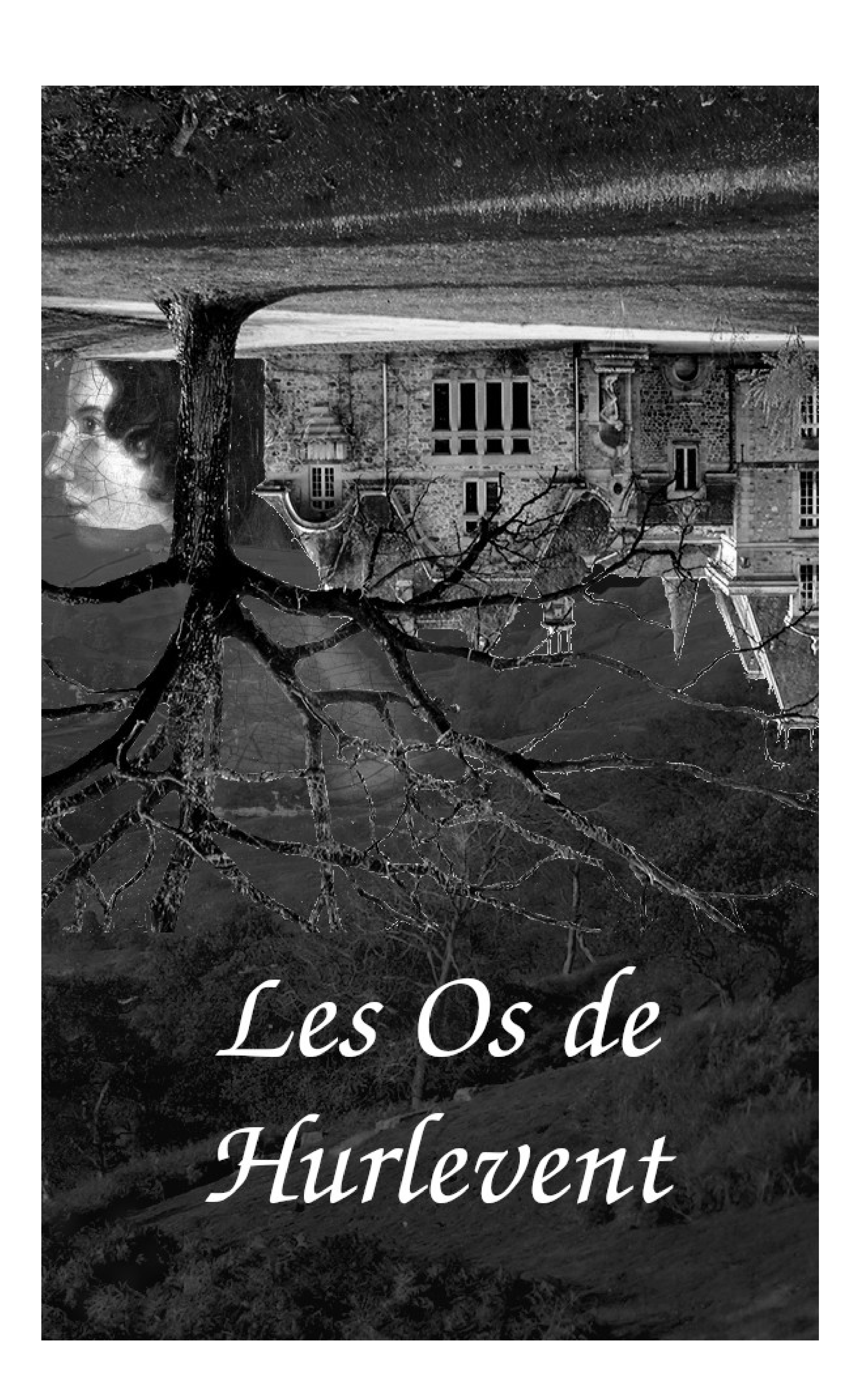

Les Os de
Hurlevent

Les Os de Hurlevent

Que le vent emporte notre mémoire

Un supplément pour *Les Sentes*, par PhysicIsFun et Milouch

Le présent document est un GN prêt-à-jouer. Il nécessite les règles du jeu *Les Sentes*. Les Os de Hurlevent vous propose de vivre une expérience romantique et sauvage au cœur d'une lande balayée par les vents. Des communautés se dressent les unes contre les autres en ce lieu pendant que les Os de Hurlevent se dressent aux milieux de la tempête. Vous n'avez pas besoin de connaître le roman *Les Hauts de Hurlevent* pour jouer à ce jeu. Ce texte a juste été une inspiration lointaine.

Ce jeu est prévu pour un jardin ou un site en forêt avec des ruines ou un bâtiment à proximité (l'intérieur n'a pas besoin d'être accessible). Il est adapté pour un casting de 11 joueuses.

Si vous le jouez avec le casting complet, prévoyez au moins 2 heures de jeu, et rajoutez un temps de briefing et d'ateliers au début, et de débriefing à la fin (cf. *Les Sentes*).

Ce jeu fonctionne tout à fait avec un casting incomplet, à ceci près que les joueuses vont se retrouver avec des liens qui concernent des personnages qui ne sont pas joués. Proposez-leur de remplacer ces liens par des liens avec des personnages joués, ceci pendant le briefing ou de façon plus organique pendant le jeu.

Vous pouvez proposer aux joueuses de choisir leur personnage à l'avance, il vous suffit pour cela de mettre le document *Les Os de Hurlevent_Fiches de personnages* sur un cloud, et quand une joueuse a choisi son personnage, il est fluoté.

Si vous voulez rédiger une note d'intention en bonne et due forme, je vous invite à vous approprier le courrier d'invitation présent en intro des *Sentes*.

Voici mes conseils pour l'impression des personnages : en plus des feuilles de personnage, je vous invite à imprimer les fiches supplémentaires présentes à la fin du document que vous êtes en train de lire. Elles comprennent des fiches qui résument les liens qui unissent les personnages et les étapes du rituel de réconciliation. Je vous invite à découper les fiches, les percer et les relier entre elles par une ficelle : les joueuses pourront ainsi déchirer les fiches au fur et à mesure qu'elles s'avéreront obsolètes, c'est pratique. Prévoir également une pierre ou un presse-papier en cas de vent.

Crédits illustrations pour la couverture :

Chris robinson CC-BY-SA

Chateau de Ligoure

Branwell Bronté public domain

COMPLÉMENT AU BRIEFING

Nous sommes longtemps après la chute. Nous vivons dans la lande sauvage et venteuse. Autrefois de riches personnes ont vécu ici et ont construit un château sur ces hauteurs inhospitalières. Par vagues successives, nos communautés sont venues s'échouer sur la Lande.

Les **Aubergistes** sont la depuis toujours.

Les **Coloniâtres** s'y sont ensuite installé·es.

Les **Expiatistes** ont été attiré·es en ces lieux récemment.

Ici, le vent hurle et nous écoutons ce qu'il dit.

On dit que certain·es ont été perdu·es par le vent et que d'autres sont devenues des horlas.

LIEUX DE JEUX :

La partie se déroule dans la lande mais au sein de la lande existent des lieux singuliers. Constructions récentes ou résidus d'ancienne vie. Nous composons avec eux. Je vous invite à définir explicitement ces lieux avant la partie.

Tous lieu qui n'est pas nommé est considéré comme étant : **La Lande.**

Les Os

Il y a quelques temps, des Os sont apparus.

Certain·es en ont peur.

D'autres sont fascinés par eux.

Tout le monde a une idée sur ce qu'ils sont mais personne ne connaît vraiment leur nature.

La Verrière

Ancienne trace d'un très grand bâtiment, il ne reste ici que sa verrière.

Les vitres en sont curieusement intactes.

On peut y entendre de la musique de chambre venu du passé. Elle sonnera joyeuse pour certain·es, triste pour d'autres.

Le Bassin

Seul point d'eau de la lande, c'est là que les animaux viennent boire.

On dit que des morts y ont été inhumés.

Leurs voix attirent ceux qui s'approchent du bassin.

La Forêt

Lieu de passage et de secrets.

Le couvert des arbres nous offre un abri contre le vent.

On dit que les horlas s’y déplacent dans l’ombre.

Les Monts Interdits

Au sommet de la Lande.

Un lieu où il est interdit de chasser.

Le refuge des animaux sauvages

TEMPS FORTS

Situation de départ : les Os qui nous percent.

Les Os grandissent pendant la nuit et chaque personnage a mal à un endroit du corps. La partie débute donc sur le récit collectif de ces souffrances dans un moment où les os percent âmes et chairs.

En cours de jeu :

Ces temps forts peuvent être organisés au cours de la partie par les joueuses qui le souhaitent :

1- FÊTE GÂCHÉE :

Une fête particulièrement joyeuse bat son plein, éventuellement assortie d'un festin. Elle est interrompue à son pinacle par une découverte macabre.

2 - RÉSURRECTION DES VOIX :

Tous nous perdons un souvenir puis le confions à un autre personnage. Ce souvenir lui appartient désormais.

3 - ÉMERGENCE DES OS :

Les Os transpercent la terre et nos cœurs, tuent-ils des personnages ?
Leur font ils cracher leur vérité les plus sombres ?

FICHES DE PERSONNAGES

Merci de participer au GN *Les Sentes : Les Os de Hurlevent* !

Je vais vous demander de choisir un personnage dans cette liste et de me faire connaître votre choix au plus vite, afin que je mette à jour le fichier.

Les personnages pouvant être légèrement modifiés avant la partie, attendez mon signal avant d'imprimer votre fiche.

Si le personnage que vous avez choisi ne vous plaît pas tout à fait, faites-le moi savoir, nous verrons ensemble comment le transformer.

Si aucun personnage ne trouve grâce à vos yeux, nous verrons ensemble comment en créer un.

NB : Ces deux options de personnalisation ne seront plus disponibles à partir d’une certaine date.

<u>Les personnages sont répartis entre trois communautés :</u>

LES EXPIATISTES

Nous pensons que Millevaux est une punition pour nos péchés et que seule la mort peut nous permettre d’expier.

Face à une communauté, nous l’attaquons si nous sommes en force.

Face à un individu, nous le convertissons ou le tuons.

Des Expiatistes pensent qu’il faut d’abord opérer un suicide collectif, d’autres qu’il faut d’abord tuer les mécréants.

LES COLONIÂTRES

On nous a promis une parcelle de terrain au milieu de cette forêt et nous n’avons pas fait tout ce chemin pour y renoncer.

Face à une communauté, nous passons des traités.

Face à un individu, nous hésitons entre curiosité et méfiance.

Des Coloniâtres pensent qu’il faut fuir tant qu’il en est encore temps et d’autres veulent s’accaparer tout ce qui est sur le chemin.

LES AUBERGISTES

Nous assurons le gîte et le couvert aux voyageurs moyennant finance.

Face à une communauté, nous établissons des transactions pour notre sécurité et nos ressources.

Face à un individu, nous lui proposons bon accueil si elle respecte les lois de notre auberge.

Des aubergistes prônent l’honnêteté et d’autres abusent des voyageurs.

Contexte et mots-clés :

Voici le contexte lié à l’univers de jeu (Millevaux) qui vous sera utile pour comprendre les fiches de personnage :

Le monde est en **ruine**. La **forêt** a tout envahi. L’**oubli** nous ronge. L’**emprise** transforme les êtres et les choses. L’**égrégore** donne corps à nos peurs. Les **horlas** se tiennent tapis près de nous.

Cet univers de jeu est volontairement très malléable et soumis à votre interprétation, donc ne vous attendez pas à ce que je vous renseigne sur ses arcanes : vos hypothèses sont les bonnes.

Voici la liste abrégée des personnages disponibles :

Les noms des personnages sont **neutres**. À vous de décider du genre de votre personnage.

EXPIATISTES :

+Prédoyante : Je suis un·e intermédiaire entre le vent qui me souffle l’avenir et les communautés.

+Postre : Je reviens d’un long et héroïque voyage avec le courrier destiné à la communauté, et m’apprête à recueillir les missives et repartir à nouveau.

+Mémoire de la lande : J’écoute passionnément la Lande et suis seul·e à pouvoir la comprendre. Je me dois de transmettre sa volonté.

+Dentelle : Je couds et je ravaude les vêtements et les cœurs de la communauté. On dit qu’un peu de mémoire et de magie est capturée dans mes fils.

+Bracogne : Je cueille, je chasse, je pêche et je pose des pièges là où c’est interdit. Les plus nécessiteux de la communauté profitent de mes crimes.

COLONIATRES :

+Némerode : Je chasse pour la communauté car à mes yeux le gibier est un apport nécessaire. Je m’assure que les personnes fragiles consomment des viandes blanches : la dangereuse viande noire est réservée aux plus fortes.

+Mémographe : Je maintiens les archives mémorielles de la communauté. Je recueille les souvenirs et les coutumes pour que nous ne

sombrions pas dans l’oubli.

+Flanelle : Malgré l’apocalypse, je garde de nobles atours et de belles manières. Je suis un exemple de résilience pour la communauté.

AUBERGISTES :

+Meute : Je parle le langage des bêtes et j’intercède auprès d’elle pour la communauté.

+Confidence : Je recueille les confessions, les aveux et les états d’âme de qui veut bien se confier à moi au sein de la communauté : j’accomplis ici un rôle sanitaire de premier ordre.

+Cendre : J’efface les traces de la communauté et j’enterre les noirs souvenirs. La cohésion tient au maintien du secret.

Les pages qui suivent sont les fiches de personnage. Il y a beaucoup d'infos mais pas de panique ! Beaucoup de choses sont facultatives. Parmi vous, seules les personnes les plus complétistes ou en besoin de cadre s'attacheront à jouer un maximum du contenu de leur fiche. Ce petit tableau va vous aider à vous repérer dans la fiche :

Votre communauté	Temps fort communautaire auquel vous devez participer au début du jeu	Temps fort communautaire sans horaire fixe (à décider entre vous)
Votre mission de vie / métier (application facultative)	Votre destin (application facultative)	Rituel 1 (fixez-vous une difficulté de 1 à 3, ce sera le nombre de rituels que vous devrez effectuer avant la fin du jeu. Si vous échouez, vous vous transformez en monstre).
Rituel 2	Rituel 3	Rituel 4
Rituel 5	Technique / Question / Résolution : ces deux fiches d'aide de jeu sont d'application facultative. « Technique » vous donne un conseil d'interprétation, « Question » une interrogation que peut avoir votre personnage ou une question à poser aux autres, « Résolution » vous propose une façon de trancher un litige (combat, diplomatie, enquête…)	
Liens : Les liens que vous avez avec d'autres personnages du fait de leurs missions et destins.		

Je suis **Prédoyante** Je suis un•e intermédiaire entre le vent qui me souffle l'avenir et les communautés. Je vais révéler la mort imminente de Mémoire de la lande. **Je vais être tenté de mentir sur l'avenir de Confidence pour la faire souffrir.**	**Destin : par ma bouche** (application facultative) Je vais tenter de voir et de prédire l'avenir suite à l'apparition des Os. Je devrai choisir entre livrer un avenir qui m'est défavorable ou mentir en en donnant un radieux.	**LES EXPIATISTES** Nous pensons que Millevaux est une punition pour nos péchés et que seule la mort peut nous permettre d'expier. Face à une communauté, nous l'attaquons si nous sommes en force. Face à un individu, nous le convertissons ou le tuons. Des Expiatistes pensent qu'il faut d'abord opérer un suicide collectif, d'autre qu'il faut d'abord tuer les Mécréants.
(☃☃) TRAUMA Racontez un souvenir traumatique à une personne. À un moment, recouvrez-vous le visage et demandez à la personne de réécrire le souvenir. Quand la réécriture va à l'encontre de ce que vous voulez, découvrez-vous le visage et dites comment vous pensez que ça s'est en fait passé.	(☃☃+) RENCONTRE AVEC LA MORT Vous êtes possédée par la Mort. Offrez un objet à une personne. Dites-lui qu'elle va mourir, évoquez un sombre moment de son passé. Demandez à la personne quels sont ses projets futurs qui lui donnent envie de vivre. Ensuite, donnez-lui le choix : soit elle accepte de mourir, soit vous tuez la personne qu'elle aime le plus.	(☃☃+) FANTOME Tu entends un fantôme te parler. Appel un autre personnage pour qu'il vienne t'aider face aux fantômes. Ce dernier tombe amoureux•se du fantôme qui lui rappelle un souvenir de son passé.
(☃☃+) AVEU Force une personne à avouer son secret, sinon tu feras du mal à une autre personne.	(☃☃+) ORAGE Fais écrire deux noms à une personne dans la boue d'un orage. Les personnes ainsi nommées sont liées pour les tempêtes à venir.	Je t'aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J'ai peur Parce que
Liens : Les liens que vous avez avec d'autres personnages du fait de leurs missions et destins.		

Cendre : Je suis saon complémentaire. Elle efface le passé quand je vois le futur. Je vais me rapprocher d'ellui malgré la différence de nos communautés.

Confidence : Iel est un obstacle entre moi et **Cendre** je vais mentir sur son futur pour faire souffrir **confidence** et me rapprocher de Cendre.

Mémoire de la Lande : Iel est la voix du vent et du passé. Je sais qu'iel est en train de mourir et de disparaitre. J'aimerais lea soutenir dans cette fin.

Bracogne : Iel nourris les autres Expiatistes et cherche à ce que tous ait ce qu'il leur faut. Je vois en ellui le futur des Expiatistes.

Je suis **Postre** Je reviens d'un long et héroïque voyage avec le courrier destiné à la communauté, et m'apprête à recueillir les missives et repartir à nouveau. Je connais le secret de Flanelle car j'ai lu son courrier et je veux convaincre Mémoire de la Lande d'écrire un courrier crucial.	**Destins : Par le secret** Je connais de nombreux secrets, je vais les révéler et forcer les autres à exprimer leur passions.	**LES EXPIATISTES** Nous pensons que Millevaux est une punition pour nos péchés et que seule la mort peut nous permettre d'expier. Face à une communauté, nous l'attaquons si nous sommes en force. Face à un individu, nous le convertissons ou le tuons. Des Expiatistes pensent qu'il faut d'abord opérer un suicide collectif, d'autre qu'il faut d'abord tuer les mécréants.
(☃☃/☃☃) SERMENT Fais un serment intenable. Brise-le plus tard et paies-en les conséquences.	(☃/☃☃☃) CORBEAU Écris une lettre anonyme, signe-là « le corbeau », fais-la porter à une personne par une autre personne.	(☃☃+) AVEU Force une personne à avouer son secret, sinon tu feras du mal à une autre personne.
(☃☃+) AUMÔNE Demande un objet, de la nourriture ou un souvenir en aumône.	(☃☃☃/☃+) INDICIBLE Avec deux autres personnes, vous êtes confrontées à une horreur qui vous dépasse. Vous essayerez d'en témoigner, mais sans succès.	Je t'aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J'ai peur Parce que

Liens : Les liens que vous avez avec d’autres personnages du fait de leurs missions et destins.

Mémoire de la Lande : Je pourrais l’écouter parler pendant des heures, mais généralement iel ne veut pas que je retranscrive sa sagesse sur le papier. Iel dit que cela corrompt nos pensées que de les écrire. Je dois à tout prix lea convaincre de me laisser retranscrire ses mémoires avant qu’iel ne s’éteigne et que tout soit perdu à jamais.

Flanelle : Iel m’agace un peu et j’ai honte de l’avouer mais j’ai lu son courrier. J’y ai découvert qu’iel est dévoré par sa passion pour **Dentelle**, et **Mémographe** n’est pas au courant de cela… C’est palpitant !

Dentelle : J’ai beaucoup de peine et de tendresse pour **Dentelle**. Son rôle au sein de la communauté est remarquable mais iel se fait si dicrèt•e qu’iel n’a pas beaucoup d’ami•es. Je n’arrive pas à savoir ce qu’iel ressent pour **Flanelle** mais ma curiosité est insatiable.

Je suis Némerôde. Je chasse pour la communauté car à mes yeux le gibier est un apport nécessaire. Je m'assure que les personnes fragiles consomment des viandes blanches : la dangereuse viande noire est réservée aux plus fortes. Je vais tuer l'animal-totem de Bracogne et je vais épargner celui de Meute alors que cela aurait été une proie de choix.	**Destin : Par le bois** (application facultative) Je voudrais imposer ma volonté sur la forêt. Peut-être que celle-ci me transformera à jamais	LES **COLONIÂTRES** On nous a promis une parcelle de terrain au milieu de cette forêt et nous n'avons pas fait tout ce chemin pour y renoncer. Face à une communauté, nous passons des traités. Face à un individu, nous hésitons entre curiosité et méfiance. Des Coloniâtres pensent qu'il faut fuir tant qu'il en est encore temps et d'autres veulent s'accaparer tout ce qui est sur le chemin.
Rituel 1 (☃ ☃) OISEAU DE MAUVAIS AUGURE Montre un oiseau (de préférence un corbeau), demande à une personne ce que volatile mijote ou présage.	Rituel 2 (☃ ☃ ☃) FAUX SOUVENIR Évoque un souvenir à une personne : « Je m'en rappelle, ça a eu lieu comme ça », en mentant. Demander à une deuxième personne de donner sa version du souvenir. Puis donner une troisième version du souvenir, en mentant. La première personne oublie le souvenir initial, qui est remplacé par la troisième version.	Rituel 3 (☃ +) REPENTANCE Fais amende honorable pour un de tes crimes ou péchés.
Rituel 4	Rituel 5	Je t'aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J'ai peur Parce que

Liens : Les liens que vous avez avec d'autres personnages du fait de leurs missions et destins.

Besogne : Je veille sur ellui depuis toujours. Je l'aime énormément et iel a besoin de moi. Je suis prêt.e à tout pour lea protéger.

Bracogne : À peine arrivé et lea voilà déjà à chasser sur nos Terres, ignorant les interdits. Je n'ai rien laissé transparaître de ma haine à son égard pour le moment, mais dès que j'en aurais l'occasion je lui donnerai une bonne leçon en tuant son animal totem.

Meute : Iel est violent.e et ne respecte pas les animaux qu'iel chasse. Je le soupçonne en outre de ne pas tuer que des animaux… Plusieurs coloniatres ne sont jamais revenus de la forêt et je suis pratiquement certain.e que les bêtes de Meute les ont dévoré. Sans compter lea petit•e **Source** qui n'est jamais revenue elle non plus. J'aurais déjà fait quelque chose pour l'empêcher de nuire si ses bêtes ne me surveillaient pas sans arrêt.

Postre : Je me méfie d'ellui, je vois en son lien avec l'extérieur quelque chose qui pourrait menacer notre communauté. J'ai peur qu'iel nous ramène des idées mauvaises.

Choisis-toi un animal totem qui t'accompagnera au cours de tes marches dans la lande.

Idées de rituels alternatifs pour modifier la fiche :

33. (8 8 8) CHASSE AU DAROU Avec un complice, confie à une personne un sac et un bâton et demande-lui de se poster en embuscade dans la forêt. Annoncez que vous allez rabattre vers elle le darou, un gibier mythique. Mais en réalité, rentrez chez vous, abandonnant la personne dans la forêt.	35. (8 8 8) CHASSE Embauche deux personnes, allez chasser. Quand vous revenez, apportez un gibier ou un butin étrange et annoncez quel problème vous avez eu.

Je suis **MEUTE** Je parle le langage des bêtes et j'intercède auprès d'elle pour la communauté. Je vais demander aux bêtes d'aider en secret Besogne et de faire du mal à Flanelle car il est Coloniâtre.	**Destin : Par le sang** (application facultative) Je tue en secret ceux qui cherchent à prendre le contrôle de notre territoire. Ça n'est pas un crime, juste mesure de régulation. Je vais prendre peur face aux Os, ils meurtrissent la lande ou sont-ils une de ses plus sincère expression ?	**LES AUBERGISTES** Nous assurons le gîte et le couvert aux voyageurs moyennant finance. Face à une communauté, nous établissons des transactions pour notre sécurité et nos ressources. Face à un individu, nous lui proposons bon accueil si elle respecte les lois de notre auberge. Des aubergistes prônent l'honnêteté et d'autres abusent des voyageurs.
(☃/☃☃☃) CORBEAU Écris une lettre anonyme, signe-là « Le corbeau », fais-la porter à une personne par une autre personne. la porteuse du message à des petites plumes qui lui poussent sur les endroits où la lettre l'a touchée.	1. (☃+) LA FOSSE Vas jeter de la nourriture dans une fosse où sont abandonnés les animaux de compagnie devenus indésirable. Dans tes rêves, vient te hanter la bête que tu y as abandonnée. Puis un nouvel animal est jeté dans la fosse. Alors, tu cesses de gaspiller ton pain pour une bête qui n'est pas la tienne.	(☃☃☃) PARDON D'OUBLI Retrouve la personne qui a commis un crime grave sur une autre personne. Force le coupable et la vie victime à boire une liqueur d'oubli pour effacer les dégâts liés à cette offense.
(☃☃) GROGNE Grogne dans ta barbe jusqu'à ce que quelqu'un te demande où est le problème, alors dis du mal d'une autre personne.	(☃☃☃) Éclosion Avec une personne pour t'assister, amène une autre personne à entrer en transe jusqu'à ce que ce qu'elle révèle sa vraie nature.	Je t'aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J'ai peur Parce que
Liens : **Nemerode :** Je l'aime à la folie et en même temps, je ne peux l'aimer. C'est un•e coloniatre, iel		

s′accapare notre terre, je ne peux la laisser prendre mes sentiments.

Confidence : Je sais qu'iel a tué **Source** il y a longtemps. **Source** était un•e ami•e de Mémographe. Dois-je lui en parler ou cacher ce crime comme je cache les miens ?
Flanelle : Ce•tte coloniâtre représente tout ce que je hais chez eux. Sa supériorité sera réduite en miettes comme le vent de la lande à réduit en sable les murs des châteaux de nos anciens maîtres.

Mémoire de la lande : Iel est là depuis trop longtemps. Iel prétend connaitre la lande alors que c'est moi qui la parcours, moi qui la ressens dans mon être.

Choisis-toi un animal totem qui t'accompagnera au cours de tes marches dans la lande.

Je suis **Mémoire de la Lande** J'écoute passionnément la Lande et suis seule à pouvoir la comprendre. Je me dois de transmettre sa volonté. Je vais faire du mal à Némerôde car elle fait du mal à la Lande. J'ai de plus en plus de mal à comprendre la Lande et je vais confier à Cendre ma tristesse et mes doutes.	**Destin : Dans la terre** (application facultative) Je vais tenter de rétablir mon lien avec la terre. Cela me demanderait peut être d'y disparaitre.	LES **EXPIATISTES** Nous pensons que Millevaux est une punition pour nos péchés et que seule la mort peut nous permettre d'expier. Face à une communauté, nous l'attaquons si nous sommes en force. Face à un individu, nous le convertissons ou le tuons. Des Expiatistes pensent qu'il faut d'abord opérer un suicide collectif, d'autre qu'il faut d'abord tuer les mécréants.
(☃☃) PROTECTION Sollicite l'aide et la protection d'une personne en expliquant combien tu as confiance en elle. La personne ne s'avérera pas à la hauteur.	(☃☃+) SACRIFICE Demande à une personne de te prélever un organe, ta vie, ton sang, un souvenir, ton âme ou même ta personnalité toute entière pour sauver quelqu'un.	(☃☃+) PARANOÏA Accuse par erreur une personne d'un méfait ou de mauvaises intentions.
Rituel 4	Rituel 5	Je t'aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J'ai peur Parce que

Liens : Les liens que vous avez avec d’autres personnages du fait de leurs missions et destins.

Cendre : Quand je suis arrivée ici j’ai tout de suite senti que nous allions bien nous entendre. C’est à présent la personne en qui j’ai le plus confiance dans notre groupe. Je pense lui confier que la Lande ne semble plus vouloir communiquer avec moi, même si cela me déchire le cœur rien que de m’imaginer l’énoncer.

Némerôde : À chaque fois qu’iel ramène du gibier je sens mon pouvoir s’affaiblir. Quand je lui en ai parlé iel m’a pris.e de haut et depuis je sens gronder en moi une énorme colère. Iel est responsable de mon malheur et de notre imminente fin à toustes.

Postre : Je lui répète sans cesse que la mémoire ne se couche pas sur le papier mais s’entretient en parlant.

Meute : Je veux lea voir expier, je veux voir les larmes rouler sur la peau de sa fourrure et tomber sur la sèche lande comme les larmes ont fleuri la sèche lande pour les morts qu’iel a fait chez les anciens Coloniâtres.

Idées de rituels alternatifs pour modifier la fiche :

(8 8 8)
RESSENTIMENT ⚖
Vas voir une personne, explique-lui quel sévice une autre personne a commis sur toi. La personne doit aller la voir et la conduire à faire grande repentance, à chercher la rédemption.

Je suis **MÉMOGRAPHE** Je maintiens les archives mémorielles de la communauté. Je recueille les souvenirs et les coutumes pour que nous ne sombrions pas dans l'oubli. Je veux pousser Flanelle à révéler ses secrets et vais effacer la confession de Confidence car elle m'est insupportable.	**Destin : Indescision** (application facultative) Je doute de ma communauté qui impose sa présence dans la Lande. Je vais devoir faire un choix entre la changer ou partir.	LES **COLONIÂTRES** On nous a promis une parcelle de terrain au milieu de cette forêt et nous n'avons pas fait tout ce chemin pour y renoncer. Face à une communauté, nous passons des traités. Face à un individu, nous hésitons entre curiosité et méfiance. Des Coloniâtres pensent qu'il faut fuir tant qu'il en est encore temps et d'autres veulent s'accaparer tout ce qui est sur le chemin.
(☃☃☃) ABANDON Pars en forêt avec deux autres personnes. Abandonnez l'une d'elle là-bas.	(☃☃+) RÉVÉLATION Quitte ton personnage un moment (il s'est absenté), crée un figurant qui va faire des révélations sur ton personnage, puis reviens avec ton personnage.	(☃☃☃) PARDON D'OUBLI Retrouve la personne qui a commis un crime grave sur une autre personne. Force le coupable et la victime à boire une liqueur d'oubli pour effacer les dégâts liés à cette offense.
(☃☃☃☃) TÉMOIGNAGE Demande à une personne de témoigner devant un juge et d'accuser une autre personne.	(☃☃☃) VENGEANCE RATÉE Fais du mal à une personne. Elle t'explique en quoi tu viens en fait de lui rendre service.	Je t'aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J'ai peur Parce que

Liens : Les liens que vous avez avec d’autres personnages du fait de leurs missions et destins.

Flanelle : Nous sommes Uni•es depuis bien longtemps maintenant, mais avec notre arrivée dans cette communauté notre lien ne cesse de s’étioler. Nous tenons énormément l’un à l’autre mais les secrets qu’iel me cachent parasitent notre relation.

Confidence : J’admire énormément son travail, sa douceur et sa gentillesse.

Source : Iel est introuvable depuis plusieurs semaines maintenant. Je suis dévasté.e mais je crois qu’il est temps pour moi de faire mon deuil.

Dentelle : Je me suis beaucoup intéressé•e à son travail à son arrivée et nous aurions pu énormément nous apporter dans nos pratiques. Mais il semble qu’iel ait choisi la guerre alors iel va voir de quoi je suis capable.

Idées de rituels alternatifs pour modifier la fiche :

196. (☃ ☃ ☃)
DÉCHÉANCE

Dénonce une personne qui à tes yeux n’a pas joué son rôle de protectrice.
Une autre personne lui retire définitivement sa capacité à protéger, consoler ou rassurer.

Je suis **FLANELLE** Malgré l'apocalypse, je garde de nobles atours et de belles manières. Je suis un exemple de résilience pour la communauté. Meute me considère comme un poids inutile et Besogne est fascinée par moi.	**Destin : Le poids de la légèreté** (application facultative) Face aux os qui transpercent nos cœurs, je vais avoir de plus en plus de difficulté à rester legèr•e	LES **COLONIÂTRES** On nous a promis une parcelle de terrain au milieu de cette forêt et nous n'avons pas fait tout ce chemin pour y renoncer. Face à une communauté, nous passons des traités. Face à un individu, nous hésitons entre curiosité et méfiance. Des coloniâtres pensent qu'il faut fuir tant qu'il en est encore temps et d'autres veulent s'accaparer tout ce qui est sur le chemin.
(👤👤+) ACCUMULATION Rassemble des objets hétéroclites de façon impulsive. À chaque fois qu'on te reprend un objet, tu perds un souvenir.	(👤👤+) NON-ASSISTANCE Une personne est en grand danger. Tu es la seule personne capable de l'aider, mais tu t'y refuses parce qu'elle n'est pas de ton rang	(👤👤👤) ROMANCE PLURIELLE À la personne élue de ton cœur, présente l'autre personne élue de ton cœur.
(👤👤/👤👤) OBJET MÉMORIEL Demande à une personne de te confier l'objet qui renferme son souvenir le plus précieux. Reviens la voir plus tard et annonce-lui que tu l'as perdu.	Rituel 5	Je t'aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J'ai peur Parce que

Liens :

Besogne : Iel croit être le pilier de la communauté, je vais lui rappeler sa vrai place.

Dentelle : Je l'aime en secret, nous sommes trop différent•es. Nos destins comme le vent se séparent au sortir de la lande mais mon amour pour ellui me dévore.

Mémographe : Je l'aime, iel est maon refuge parmi les coloniatres, la mémoire de notre ancien monde, la base de notre futur.

Meute : Iel me fascine, sa sauvagerie si ancrée en son cœur devient une noblesse sous ses traits.

Je suis **DENTELLE** Je couds et je ravaude les vêtements et les cœurs de la communauté. On dit qu'un peu de mémoire et de magie est capturée dans mes fils. Je couds mon chef-d'œuvre pour meute et découds l'ouvrage de cendre pour des raisons obscures.	**Destin : Par le fil** (application facultative) Je vais essayer de capturer les instants éparse de la communauté je ne pourrais pas tous les avoirs et je devrais faire des choix	LES **EXPIATISTES** Nous pensons que Millevaux est une punition pour nos péchés et que seule la mort peut nous permettre d'expier. Face à une communauté, nous l'attaquons si nous sommes en force. Face à un individu, nous le convertissons ou le tuons. Des Expiatistes pensent qu'il faut d'abord opérer un suicide collectif, d'autre qu'il faut d'abord tuer les mécréants
(8 8/8 8 8) MAUVAIS CORPS Explique à une personne que ses tourments sont liés au fait qu′elle n′est pas heureuse dans sa peau actuelle. Conduis-là à une troisième personne qui va lui faire changer de corps	(8 8) LA DERNIÈRE PROMENADE Explore la forêt avec une personne amie, essaie de la dissuader d'un projet qui pourrait lui être fatal. La personne te renvoie au début de votre conversation à chaque fois qu'elle dit : « Regarde en arrière ». La boucle temporelle s'arrête quand tu as accepté l'idée que ton ami.e va mourir	(8 8+) CERCLE DE MÉMOIRE Avec une autre personne, fabrique un cercle de souvenir avec des pierres et des branchages. Sacrifiez tous les deux un souvenir pour le créer. Toute personne (ou groupe) peut recréer une scène oubliée du passé lorsqu'elle rentre dans ce cercle. Certains font payer l'entrée dans le cercle d'un cadavre de horla, d'autres d'un service, d'autres encore laissent l'accès gratuit et illimité. Mais personne ne ressort indemne du cercle.
Rituel 4	Rituel 5	Je t'aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J'ai peur Parce que

Liens :

Cendre : je me méfie d'iel, je sens en iel un fil brisé ou une aiguille abandonnée et pointue. J'aimerais mettre à nu ce bout de fer au milieu des pelotes

Mémographe : Iel envisage la mémoire comme une structure scientifique et parfaitement compréhensible. Cette injure à la structure du passé je ne peux la supporter. J'aimerais prendre sa place parmi les coloniatres et leur montrer comment remonter le fil.

Meute : Iel erre dans la lande et je l'aime pour ça, pour sa liberté. Aucune corde ne lui pend à la patte et pourtant j'aimerais tellement lea couvrir de ma toile protectrice.

Prédoyante : Iel voit le futur au-delà de nos vies, à travers les brumes et le vent de la lande. Je suis lea gardien•ne du passé et seul le passé doit nous guider nous Expiatistes.
Nous n'avons pas de futur et j'aimerais que nous n'ayons plus de prédoyante.

Je suis **CONFIDENCE** Je recueille les confessions, les aveux et les états d'âme de qui veut bien se confier à moi au sein de la communauté : j'accomplis ici un rôle sanitaire de premier ordre. Je m'apprête à utiliser les confidences de Dentelle contre elle et j'essaie d'empêcher Cendre de sombrer.	**Destin : Le poids des vies** (application facultative) Les confidences que l'on va me confier vont être de plus en plus lourde à porter, je vais devoir décider si je les conserve ou si elles finissent par me crever	LES **AUBERGISTES** Nous assurons le gîte et le couvert aux voyageurs moyennant finance. Face à une communauté, nous établissons des transactions pour notre sécurité et nos ressources. Face à un individu, nous lui proposons bon accueil si elle respecte les lois de notre auberge. Des Aubergistes prônent l'honnêteté et d'autres abusent des voyageurs.
(8 8) SI NOUS AVIONS EU LE TEMPS Discute une dernière fois avec une personne que tu as aimé. Vous n'évoquerez jamais le passé. Chacune pose à tour de rôle une question commençant par « Si nous en avions eu le temps… ». En total trois questions chacune.	(8 8/8 8) OBJET MÉMORIEL Demande à une personne de te confier l'objet qui renferme son souvenir le plus précieux. Reviens la voir plus tard et annonce-lui que tu l'as perdu.	(8 8+) IGNORANCE Offre un objet maudit à une ou plusieurs personnes et désigne-leur une autre personne. Elles doivent ensuite se comporter comme si cette autre personne n'existait pas.
(8 8+) SACRIFICE Demande à une personne de te prélever un organe, ta vie, ton sang, un souvenir, ton âme ou même ta personnalité toute entière pour sauver une autre personne.	(8 8 8) SENTIMENTS Devant témoin, demande à une personne de dire quels sont ses sentiments.	Je t'aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J'ai peur Parce que

Liens : Les liens que vous avez avec d'autres personnages du fait de leurs missions et destins.

Cendre : Iel est maon plus précieu•x•se amie et maon confidente•. Le seul secret que j'ai gardé pour moi c'est l'affreux crime que j'ai commis en abandonnant **Source**, lea meilleur.e ami.e de **Mémographe**, aux bêtes de **Meute**.

Mémographe : Depuis qu'iel est arrivé, je suis subjugué par cette personne. Je pense à ellui à longueur de journée. Mais iel ne me remarquait même pas car iel était sans arrêt avec saon meilleur.e ami.e **Source**. Pourtant nous avons plein de choses en commun et tant à se dire ! J'espérai qu'en laissant **Source** aux bêtes de **Meute** iel s'intéresserait à moi mais iel est complètement abattu. Qu'ai-je fait ?

Dentelle : Je suis persuadée qu'iel a fait du mal à **Cendre**, même s'iel ne m'a rien dit. Alors depuis que **Dentelle** m'a confié qu'iel convoitait la place de **Mémographe**, je réfléchis au meilleur moyen de lui nuire.

Prédoyante : À nous deux nous gérons le passé et le futur de la communauté. Nous sommes parfaitement complémentaires.

Je suis **CENDRE** J'efface les traces de la communauté et j'enterre les noirs souvenirs. La cohésion tient au maintien du secret. Je veux éviter qu'on découvre que j'ai tué l'ancienne Dentelle. Je cache le crime de Confidence.	**Votre destin : l'oubli des passions** (application facultative) Je veux effacer les Os. Ce sont eux qui sont responsables de nos crimes car ils exacerbent les passions. Il faut que je me dépêche car je sens que le temps m'est compté.	LES **AUBERGISTES** Nous assurons le gîte et le couvert aux voyageurs moyennant finance. Face à une communauté, nous établissons des transactions pour notre sécurité et nos ressources. Face à un individu, nous lui proposons un bon accueil si elle respecte les lois de notre auberge. Des Aubergistes prônent l'honnêteté et d'autres abusent des voyageurs.
(☃ ☃) C'EST FINI ? Annonce à une personne aimée que tu veux rompre. Elle doit vous demander « Pourquoi tu veux rompre ? » Justifiez-vous en évoquant en souvenir. Puis demandez-lui : « Pourquoi tu veux continuer ? ». Elle doit se justifier en évoquant un souvenir. Ensuite, déterminez si vous rompez effectivement ou si vous restez ensemble.	(☃ ☃) QUESTION DE CONFIANCE Écris sur un morceau de papier : « Je suis digne de confiance » ou « Je ne suis pas digne de confiance ». Passe un moment avec une personne. A la fin, demande à la personne si tu peux l'accompagner. Si elle accepte et que tu es indigne de confiance, il lui arrive quelque chose de grave. Si elle refuse et que tu étais digne de confiance, tu as le cœur brisé.	(☃+) OUBLI Tu t'avères incapable de raconter le moindre souvenir. Puis tu vas faire un somme. Quand tu te réveilles, tu as complètement changé d'identité et de passé.
(☃ ☃ ☃) TRANSFERT DE SOUVENIRS Demande à une personne de te confier ses trois souvenirs importants. Après cela, elle l'oublie, tout ce qu'elle est, a été, sera. Tu es maintenant dépositaire de la mémoire du personnage et tu peux la confier à quelqu'un.	Rituel 5	Je t'aime Parce que

<table>
<tr><td>Merci
Parce que</td><td>Pardon
Parce que</td><td>J'ai peur
Parce que</td></tr>
<tr><td colspan="3">
<u>Liens :</u> Les liens que vous avez avec d'autres personnages du fait de leurs missions et destins.

Dentelle : Lea Dentelle que j'ai connu•e il y a bien longtemps était néfaste à notre clan, et pour nous protéger j'ai dû lea tuer. Mais à l'arrivée des Expiatistes, iel était parmi eux. Est-ce bien la même personne ? Se souvient-iel de ce que j'ai fait ? J'ai peur de savoir mais ma conscience ne sera pas tranquille tant que je n'en aurai pas le cœur net.

Confidence : C'est la personne la plus importante à mes yeux, ainsi que maon plus ancien.ne ami.e. Je l'ai vue se promenant avec Source, lea meilleur.e ami.e de Mémographe en forêt, mais seule Confidence est revenue. Personne ne sait que c'est iel qui a tué Source et pour rien au monde je ne trahirais son secret. Néanmoins, je souhaiterais qu'iel soulage sa conscience en m'en parlant.

Mémographe : Iel semble dévasté.e par la perte de son amie, et fait encore moins attention à Confidence à présent.

Postre : Iel m'énerve avec ses lettres. Comment puis-je accomplir mon rôle si les autres peuvent retrouver leurs souvenirs dans leurs écrits ? Je veux brûler tous ces courriers.

Mémoire de la Lande : Je pense maintenant pouvoir dire que c'est une grande amie, malgré le peu de temps que nous avons passé ensemble. Sa compagnie m'apaise et sa capacité à comprendre la Lande est incroyable.
</td></tr>
</table>

Idées de rituels supplémentaires pour compléter la fiche :

	(8 8) GRANDE OBOLE En échange d'un service, paie une personne avec un souvenir, qui sera désormais le sien.	(8 8) MANQUE Dites à une personne que vous êtes en manque de souvenirs, demandez-lui de vous en donner un, quel que soit son prix.

(☃☃/☃☃) OBJET MÉMORIEL Demande à une personne de te confier l'objet qui renferme son souvenir le plus précieux. Reviens la voir plus tard et annonce-lui que tu l'as perdu.	(☃☃☃) FAUX SOUVENIR 📖 Évoque un souvenir à une personne : « Je m'en rappelle, ça a eu lieu comme ça », en mentant. Demander à une deuxième personne de donner sa version du souvenir. Puis donner une troisième version du souvenir, en mentant. La première personne oublie le souvenir initial, qui est remplacé par la troisième version.	(☃☃☃) TRANSFERT DE SOUVENIRS Demande à une personne de te confier ses trois souvenirs importants. Après cela, elle l'oublie, tout ce qu'elle est, a été, sera. Tu es maintenant dépositaire de la mémoire du personnage tu peux la donner à quelqu'un.
(☃+) REPENTANCE Fais amende honorable pour un de tes crimes ou péchés.		

Je suis **BRACOGNE** Je cueille, je chasse, je pêche et je pose des pièges là où c'est interdit. Les plus nécessiteux de la communauté profitent de mes crimes. Je vais entraîner Nemerode dans mes expéditions interdites et je vais offrir à mémoire de la Lande un remède interdit.	**Destin : Intime conviction** (application facultative) Je vais tout faire pour convaincre les Expiatistes que nous faisons fausse route et qu'une autre voie est possible.	LES **EXPIATISTES** Nous pensons que Millevaux est une punition pour nos péchés et que seule la mort peut nous permettre d'expier. Face à une communauté, nous l'attaquons si nous sommes en force. Face à un individu, nous le convertissons ou le tuons. Des Expiatistes pensent qu'il faut d'abord opérer un suicide collectif, d'autre qu'il faut d'abord tuer les mécréants.
(☃☃+) DÉSENVOÛTEMENT Annonce à une personne qu'un de tes animaux ou un de tes proches est tombé malade et que le mauvais œil est sur toi, que ça va empirer si on ne fait rien. Demande-lui d'enquêter pour trouver qui t'a envoûté et combattre le désenvoûtement.	(☃☃☃) PACTE DE MÉMOIRE Devant témoin, fais avec une personne un pacte vous obligeant mutuellement. Pour sceller ce pactes, chacun doit faire l'aveu d'un souvenir grave. Si on rompt l'obligation, on perd le souvenir ou le passé est altéré, pour le pire.	(☃☃☃) ABANDON Pars dans un lieu interdit avec deux autres personnes. Abandonnez l'une d'elle là bas.
(☃+) PROPHÈTE Annonce des choses étranges (par exemple : la communauté constitue le dernier groupe d'êtres vivants sur la terre	(☃☃) CONTRITION Raconte à une personne que tu regrettes le mal que tu as fait à un animal et demande-lui de t'aider à te racheter.	Je t'aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J'ai peur Parce que

Liens : Les liens que vous avez avec d'autres personnages du fait de leurs missions et destins.

Mémoire de la Lande : Iel est notre passé. Je sens sa faiblesse à venir je vais lui venir en aide même si cela doit remettre en cause mes conceptions Expiatistes.

Némerode : Iel est mon équivalent•e chez les coloniatres. J'aimerais me rapprocher d'ellui.

Postre : Expiatiste, je lea sens plus ouvert•e sur le monde que les autres. Je vais lui confier mes doutes sur nos principes.

Choisis-toi un animal totem qui t'accompagnera au cours de tes marches dans la lande.

Source est un personnage optionel que vous pouvez utiliser si un autre personnage décède, si quelqu’un veut changer de personnage… Sa mémoire a été en partie effacée et iel n’a donc pas de liens d’inscrit sur sa fiche

Je suis **SOURCE** Je suis l’espoir de la communauté parce que j’incarne l’innocence et la pureté. Je suis la victime de **Mémographe** et je rêve de commettre des transgressions auprès de **Dentelle et de Postre**	**Destin : Renaissance** J’émerge hors de la forêt porteuse du crime qu’on a commis contre moi. Je suis la voix de celleux qui sont tombé•es.	LES **COLONIÂTRES** On nous a promis une parcelle de terrain au milieu de cette forêt et nous n’avons pas fait tout ce chemin pour y renoncer. Face à une communauté, nous passons des traités. Face à un individu, nous hésitons entre curiosité et méfiance. Des Coloniâtres pensent qu’il faut fuir tant qu’il en est encore temps et d’autres veulent s’accaparer tout ce qui est sur le chemin.
(👤👤+) RÉSURRECTION Une personne meurt. Organise sa résurrection. Elle en ressort profondément changée.	(👤👤👤) SENTIMENTS Devant témoin, demande à une personne de dire quels sont ses sentiments.	(👤👤+) COMPOSITION Composez une comptine ensemble. Elle doit parler de forêt et évoquer en filigrane des événements que vous venez de vivre.
Rituel 4	Rituel 5	Je t’aime Parce que
Merci Parce que	Pardon Parce que	J’ai peur Parce que